Unearthed Arcana 2025
Псионик

Этот документ для теста является частью серии статей «Unearthed Arcana», представляющих материалы, предназначенные для будущих книг. Материалы здесь используют правила из Книги игрока 2024 года.

Оригинальный документ можно посмотреть на DnDBeyond.

Остальные документы Unearthed Arcana можно бесплатно посмотреть на моём Boosty.

Это документ вресии 1.1 и последний раз обновлялся 13 октября 2025 года.

Для того, чтобы улучшать документ, вы можете заняться комментированием ошибок на Google Диске. Если вы нашли ошибку, опечатку, проблему вёрстки, то просто выделите проблемное место и дайте пояснение.

Узнайте больше на YouTube

Чтобы узнать больше о дизайне, представленном в этой статье, мы приглашаем вас посмотреть видеоролики о нём на YouTube Dungeons & Dragons.

Что внутри?

Псионик. Новый класс с момента появляения изобретателя — псионик соткан из магии, питаемой силой разума.

Подклассы. 4 подкласса придают персонажу псионику уникальную индивидиуальность: метаморф, искажатель, кинетик и телепат.

Заклинания. Набор как знакомых, так и новых заклинаний расширяет возможности псионика.

Дикие таланты. Также включена подборка черт, позволяющих персонажам прикоснуться к псионическим силам. Предыстории, отражающие их связь с дикими талантами, будут представлены вместе с этими чертами в будущей книге, если они станут официальными. Но в то же время персонаж с предысторией благородный или мудрец может выбрать черту дикого таланта вместо черты происхождения, указанной в его предыстории, а любой персонаж может выбрать одну из этих черт, когда происходит выбор черты в классе.

Это тестовый материал

Эта статья представлена для теста и обратной связи. Опции здесь являются экспериментальными и находятся в черновом виде. Они не являются официальной частью игры. Ваша обратная связь поможет определить, примем ли мы их официально.

Как протестировать этот материал. Мы приглашаем вас попробовать этот материал в игре. Чтобы использовать его, вы можете либо включить его в свою кампанию, либо провести 1 или несколько специальных плейтест-сессий. Для таких сессий вы можете создать собственное приключение или использовать короткое приключение из источника, такого как Приключения на Бесконечной лестнице.

Уровень силы. Опции персонажа, представленные здесь, могут быть более или менее сильными, чем опции в Книге игрока 2024 года. Если дизайн пройдёт тест, то его сила будет скорректирована до желаемого уровня перед публикацией. Это означает, что опция может быть более или менее сильной в своей финальной версии.

Обратная связь. Лучший способ оставить нам обратную связь по этому материалу — заполнить опрос, который мы опубликуем на D&D Beyond. Если мы сделаем этот материал официальным, то он будет доработан на основе вашей обратной связи и затем появится в книге по D&D.

Предоставление обратной связи по этому документу — один из способов помочь сформировать будущее D&D!

Содержание

Псионик ... 2
- Становление псиоником... 2
- Умения класса псионик ... 2
- Варианты псионических дисциплин ... 4
- Список заклинаний псионика ... 6
- Метаморф ... 8
- Искажатель ... 9
- Кинетик ... 9
- Телепат ... 10

Заклинания ... 10
- Крепость разума ... 10
- Психический крик ... 10
- Психическое копье Раулотима ... 11
- Призыв сущности астрала ... 11
- Психическая плеть Таши ... 12
- Телекинетическое давление ... 12
- Ментальный бросок ... 12

Черты ... 13
- Атмокинез ... 13
- Биокинез ... 13
- Ясновидение ... 13
- Криокинез ... 13
- Эмпат ... 13
- Изменяющий плоть ... 14
- Шёпот разума ... 14
- Пси-обманщик ... 14
- Психокинетик ... 14
- Пирокинез ... 14

Псионик [Psion]

Мастер псионической силы

Псионики плетут магию и сверхъестественные силы с помощью разума. Они развивают свой интеллект как источник силы, который проявляется в виде заклинаний и становится могущественнее по мере их карьеры приключенца. Всё необходимое для игры этими психоническими силами вы найдёте в следующих разделах.

Что такое псионик?

Псионики — это заклинатели, использующие врождённые ментальные способности для получения сверхъестественных умений и освобождения магии своего разума. Псионики и их магия (иногда называемая «псионикой») восходят к приложению первого издания Книги игрока, а первый класс, использующий псионику, появился в The Complete Psionics Handbook в 1991 году. Псионика принимала множество форм в D&D: от альтернативных магических систем до опций, дополняющих существующие правила D&D. В пятом издании псионическая сила синонимична магии, и магия разума придаёт особый колорит множеству заклинаний, существ и подклассов — таких как пси-воин и чародей аберрантный разум из Книги игрока. В этом издании Псионик — это заклинатель, взаимодействующий с магией и наложением заклинаний аналогично другим классам в игре.

Данный UA предоставляет псионику уникальные механики наложения заклинаний с использованием псионических костей и умения псионика Использование заклинаний, создавая для него нишу, выделяющую его среди других заклинателей.

Особенности псионика

Основная характеристика	Интеллект
Кость хитов	к6 за каждый уровень псионика
Хиты	6 + Тел. за 1 уровень 4 + Тел. за каждый уровень выше 1
Владение спасбросками	Мудрость и Интеллект
Владение навыками	Выберите 2: Аркана, Проницательность, Запугивание, Анализ, Медицина, Внимательность или Убеждение
Владение оружием	Простое оружие
Владение доспехами	Нет
Стартовое снаряжение	Выберите А или Б: А) Копьё, 2 кинжала, лёгкий арбалет, 20 болтов, футляр, набор исследователя подземелий и 6 зм; Б) 50 зм

Становление псиоником…

Как персонаж 1 уровня

- Получите особенности из таблицы «Особенности псионика».
- Получите умения псионика 1 уровня, которые перечислены в таблице «Умения псионика».

Как мультикласс

- Получите кость хитов из таблицы «Особенности псионика».
- Получите умения псионика 1 уровня, которые перечислены в таблице «Умения псионика». См. правила мультиклассирования в Книге игрока, чтобы определить доступные ячейки заклинаний, добавляя все уровни псионика.

Умения класса псионик

Как псионик вы получаете следующие умения класса по достижении указанных уровней. Эти умения перечислены в таблице «Умения псионика».

Уровень 1: Использование заклинаний

Вы научились направлять магическую энергию с помощью силы разума. Правила наложения заклинаний см. в Книге игрока. Ниже подробно описано, как применять эти правила к заклинаниям псионика, которые будут перечислены в списке заклинаний псионика далее в описании класса.

Заговоры. Вы знаете 2 заговора по вашему выбору из списка заклинаний псионика. Рекомендуются: Малая иллюзия и Ментальный бросок.

Каждый раз, когда вы получаете уровень псионика, вы можете заменить 1 из ваших заговоров другим заговором по вашему выбору из списка заклинаний псионика.

При достижениии 10 и 14 уровней псионика, вы изучаете дополнительный заговор по вашему выбору из списка заклинаний псионика, как показано в столбце «Заг.» из таблицы «Умения псионика».

Ячейки заклинаний. Таблица «Умения псионика» показывает, сколько ячеек заклинаний вы можете использовать для заклинаний 1+ уровня. Вы восстанавливаете все потраченные ячейки, когда заканчиваете продолжительный отдых.

Подготовленные заклинания 1+ уровня. Вы подготавливаете список заклинаний 1+ уровня, которые доступны вам для накладывания с помощью этого умения. Для начала выберите 4 заклинания 1 уровня из списка заклинаний псионика. Рекомендуются: Очарование личности, Приказ, Диссонирующий шёпот и Доспехи мага.

Количество подготовленных заклинаний в вашем списке увеличивается по мере того, как вы получаете уровни псионика, как показано в столбце «Подг. закл.» из таблицы «Умения псионика».

Каждый раз, когда это число увеличивается, выберите дополнительные заклинания из списка заклинаний псионика, чтобы количество заклинаний вашего списка соответствовало значению в таблице «Умения псионика». Выбранные заклинания должны быть того уровня, для которого у вас есть ячейка заклинаний.

Например, если вы псионик 3 уровня, то ваш список подготовленных заклинаний может включать 6 заклинаний псионика 1 и 2 уровней в любой комбинации.

Если другое умение псионика даёт вам всегда подготовленные заклинания, то эти заклинания не учитываются в количестве заклинаний, которые вы можете подготовить с помощью этого умения, но в остальном они считаются заклинаниями псионика для вас.

Изменение подготовленных заклинаний. Каждый раз, когда вы получаете уровень псионика, вы можете изменить одно заклинание в вашем списке подготовленных заклинаний на другое заклинание псионика, для которых у вас имеется ячейка заклинаний.

Заклинательная характеристика. Интеллект — это ваша заклинательная характеристика для ваших заклинаний изобретателя.

Псионическое наложение заклинаний. Когда вы накладываете заклинание псионика, то оно не требует вербального или материального компонента, даже если в описании компонентов указаны «В» или «М», за исключением тех материальных компонентов, которые расходуются или имеют указанную стоимость.

Умения псионика

Ур.	БМ	Умения класса	Псион. кости	Кол-во костей	Заг.	Подг. закл.	Ячейки заклинаний на уровень заклинаний								
							1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+2	Использование заклинаний, Псионическая сила, Тонкий телекинез	к6	4	2	4	2	-	-	-	-	-	-	-	-
2	+2	Псионическая дисциплина, Псионические режимы	к6	4	2	5	3	-	-	-	-	-	-	-	-
3	+2	Подкласс псионика	к6	4	2	6	4	2	-	-	-	-	-	-	-
4	+2	Улучшение характеристик	к6	4	2	7	4	3	-	-	-	-	-	-	-
5	+3	Псионическое восстановление	к8	6	2	9	4	3	2	-	-	-	-	-	-
6	+3	Умение подкласса	к8	6	2	10	4	3	3	-	-	-	-	-	-
7	+3	Псионический всплеск	к8	6	2	11	4	3	3	1	-	-	-	-	-
8	+3	Улучшение характеристик	к8	6	2	12	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9	+4	—	к8	8	2	14	4	3	3	3	1	-	-	-	-
10	+4	Псионическая дисциплина, Умение подкласса	к8	8	3	15	4	3	3	3	2	-	-	-	-
11	+4	—	к10	8	3	16	4	3	3	3	2	1	-	-	-
12	+4	Улучшение характеристик	к10	8	3	16	4	3	3	3	2	1	-	-	-
13	+5	—	к10	10	3	17	4	3	3	3	2	1	1	-	-
14	+5	Умение подкласса	к10	10	4	17	4	3	3	3	2	1	1	-	-
15	+5	—	к10	10	4	18	4	3	3	3	2	1	1	1	-
16	+5	Улучшение характеристик	к10	10	4	18	4	3	3	3	2	1	1	1	-
17	+6	Псионическая дисциплина	к12	12	4	19	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	—	к12	12	4	20	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	Эпическая черта	к12	12	4	21	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	Пробуждение жизненной силы	к12	12	4	22	4	3	3	3	3	2	2	1	1

Уровень 1: Псионическая сила

В вас скрыт источник псионической энергии. Эта энергия представлена вашими псионическими костями. Ваш уровень псионика определяет размер кости и количество псионических костей, как указано в столбцах «Псион. кости» и «Кол-во костей» в таблице «Умения псионика».

Ваши псионические кости применяются для усиления или активации определённых умений псионика. Вы начинаете с двух таких умений: *Телекинетический толчок* и *Телепатическая связь*, каждая из которых описана ниже. Некоторые из ваших умений расходуют псионические кости, как указано в описании умения. Вы не можете применять такое умение, если у вас не осталось псионических костей.

Вы восстанавливаете 1 потраченную псионическую кость после коротким отдыха и все после продолжительного отдыха.

Некоторые умения, применяющие псионические кости, требуют, чтобы цель совершила спасбросок. Сложность спасброска равна Сл. спасброска заклинания из умения Использование заклинаний этого класса.

Телекинетический толчок. Бонусным действием вы выбираете одно видимое существо с размером большой или меньше в пределах 30 футов, кроме вас. Затем бросьте одну псионическую кость. Цель должна преуспеть в спасброске Силы или будет оттолкнута или притянута (на ваш выбор) на расстояние до количества футов, равное 5 × выпавшее число. Кость расходуется только если цель провалит спасбросок.

Телепатическая связь. Вы обладаете телепатией с радиусом 5 футов. Бонусным действием вы можете потратить 1 псионическую кость и бросить её. На количество минут, равное вашему уровню псионика, дальность вашей телепатии увеличивается на количество футов, равное 10 × выпавшее число.

Уровень 1: Тонкий телекинез

Вы знаете заговор Волшебная рука. Вы можете накладывать его без соматических компонентов, и вы можете сделать волшебную руку невидимой при наложении.

Уровень 2: Психическая дисциплина

Вы изучаете дополнительные псионические дисциплины, подпитываемые вашими псионическими костями. Вы получаете 2 дисциплины на ваш выбор, такие как *Расширенное восприятие* и *Шёпот подсознанию*. Дисциплины описаны в разделе «Варианты псионических дисциплин» позже в описании этого класса.

Вы можете применять только одну дисциплину за ход и только один раз за ход, если не указано иное в описании конкретной дисциплины.

Каждый раз, когда вы получаете уровень псионика, вы можете заменить 1 из своих дисциплин на дисциплину, которую вы не знаете. Вы получаете ещё 2 дисциплины на 10 уровне псионика и ещё 2 на 17 уровне.

Уровень 2: Псионические режимы

Вы отточили свои псионические способности, чтобы использовать их как щит и как оружие в бою. Бонусным действием вы можете выбрать 1 из следующих режимов, предоставляющих определённые эффекты на 1 минуту или до тех пор, пока вы снова не примените это умение:

Режим атаки. Урон от ваших атак оружием, заклинаний псионика и умений псионика игнорирует сопротивление к урону психической энергией. Кроме того, когда вы бросаете кости урона от заклинания, вы можете потратить одну псионическую кость, чтобы перебросить количество костей урона, равное вашему модификатору Интеллекта (минимум 1), и должны использовать новые результаты.

Режим защиты. Вы получаете сопротивление к урону психической энергией. Кроме того, если вы проваливаете спасбросок Интеллекта, Мудрости или Харизмы, то вы можете реакцией потратить одну псионическую кость: бросьте кость и добавьте выпавшее число к спасброску, возможно превратив неудачу в успех.

Вы можете применить это умение дважды, и вы восстанавливаете все потраченные применения после продолжительного отдыха.

Уровень 3: Подкласс псионика

Вы получаете подкласс псионика по вашему выбору. Подклассы метаморф, искажатель, кинетик и телепат подробно изложены после списка заклинаний этого класса. Подкласс — это специализация, которая предоставляет вам возможности на определённых уровнях псионика. В ходе дальнейшего развития вы получаете каждые умения вашего подкласса, которые соответствуют вашему уровню псионика или ниже.

Уровень 4: Улучшение характеристик

Вы получаете черту Улучшение характеристик или другую черту по вашему выбору, требованиям которой вы соответствуете. Вы снова получаете это умение на уровнях псиреика 8, 12 и 16.

Уровень 5: Псионическое восстановление

Когда вы завершаете короткий отдых, вы можете восстановить потраченные псионическое кости, но не больше половине вашего общего числа костей (округляя в меньшую сторону). Применив это умение, вы не можете воспользоваться им снова до завершения продолжительного отдыха.

Уровень 7: Псионический всплеск

Когда вы совершаете бросок инициативы, вы можете потратить одну из своих костей хитов и восстановить одно израсходованное применение *Псионических режимов.*

Кроме того, после того как вы бросили одну или несколько псионических костей, вы можете потратить одну из своих костей хитов и считать любые результаты 1, 2 или 3 на этих псионических костях как 4.

Уровень 19: Эпическая черта

Вы получаете эпическую черту или другую черту по вашему выбору, требованиям которой вы соответствуете. Рекомендуется черта Дар устойчивости к энергиям.

Уровень 20: Пробуждение жизненной силы

Один раз за ход, когда вы тратите одну псионическую кость и бросаете её для умения псионика или Псионической дисциплины, вы можете потратить 2 свои кости хитов, чтобы бросить 2 дополнительные псионические кости и добавить выпавшие значения к общему результату.

Варианты псионических дисциплин

Обратная биосвязь

Когда вы накладываете заклинание псионика школы некромантии или преобразования, вы можете потратить 1 псионическую кость и бросить её. Вы получаете временные хиты, равные результату броска + ваш модификатор Интеллекта (минимум 1).

Разрушительные мысли

Когда вы накладываете заклинание псионика школы вызова или воплощения, и видимое существо успешно совершает спасбросок против этого заклинания, вы можете потратить 1 псионическую кость и бросить её. Существо получает урон психической энергией, равный результату броска + ваш модификатор Интеллекта (минимум 1).

Дьявольский язык

Когда вы выполняете действие влияние, вы можете потратить 1 псионическую кость, бросить её и прибавить результат к проверке характеристики.

Кнут эго

Когда существо вызывает провоцированную атаку от вас, покидая вашу зону досягаемости, вы можете реакцией бросить 1 псионическую кость и заставить существо совершить спасбросок Интеллекта. При провале скорость цели уменьшается на 10 футов, и оно вычитает результат броска из следующего одного броска урона до конца своего следующего хода.

Расширенное восприятие

Когда вы совершаете действие поиск, вы можете потратить 1 псионическую кость, бросить её и прибавить результат к проверке характеристики.

Шёпот подсознанию

Когда вы накладываете заклинание псоника школы очарования или иллюзии, которое вынуждает существо совершить спасбросок, вы можете потратить 2 псионические кости и бросить 1 псионическую кость. Одно видимое существо, которое является целью заклинания, вычитает выпавшее число из своего спасброска против этого заклинания.

Безошибочное прицеливание

Когда вы совершаете атаку по существу и промахиваетесь, вы можете бросить 1 псионическую кость и добавить выпавшее число к броску атаки, что может превратить промах в попадание. Если атака попадает, кость считается потраченной.

Псионический ответ

Сразу после того, как видимое существо попадает по вам с броском атаки, вы можете реакцией потратить 1 псионическую кость, бросить 2 псионические кости и вычесть выпавшие значения из общего урона. Кроме того, вы можете заставить нападающего совершить спасбросок Мудрости. При провале цель получает урон психической энергией, равный сумме значений, выпавших на двух псионических костях.

Псионическое ограждение

В начале своего хода вы можете потратить 1 псионическую кость. До начала вашего следующего хода вы получаете иммунитет к состояниям очарованный и испуганный, а также преимущество на спасброски Интеллекта. Если в момент применения этой дисциплины вы очарованы или испуганы, то эти состояния прекращаются.

Когда вы применяете Псионическую защиту, вы также можете применить другую псионическую дисциплину в этот ход.

Стремительное предвидение

Когда вы накладываете заклинание псионика школы ограждения или прорицания со временем накладывания «1 действие», вы можете потратить количество псионических костей, равное 1 + уровень заклинания, чтобы изменить время накладывания этого заклинания на «бонусное действие».

Тактический ум

Когда вы выполняете действие изучение, вы можете потратить 1 псионическую кость, бросить её и прибавить результат к проверке характеристики.

Список заклинаний псионика

В этом разделе представлен список заклинаний псионика. Заклинания организованы по уровню заклинаний, а затем отсортированы по алфавиту, и перечислена школа магии каждого заклинания. В столбце «Спец.» К означает, что заклинание требует концентрации, Р означает, что это ритуал, а М означает, что требуется определённый материальный компонент.

Заговоры (заклинания псионика 0 уровня)

Заклинание	Школа	Спец.
Волшебная рука	Вызов	—
Дружба	Очарование	К
Защита от оружия	Ограждение	К
Малая иллюзия	Иллюзия	—
Ментальный бросок (добавлено в этой UA)	Воплощение	—
Меткий удар	Прорицание	—
Пляшущие огоньки	Воплощение	К
Починка	Преобразование	—
Расщепление разума	Очарование	—
Свет	Воплощение	—
Сообщение	Преобразование	—
Фокусы	Преобразование	—

Заклинания псионика 1 уровня

Заклинание	Школа	Спец.
Безмолвный образ	Иллюзия	К
Диссонирующий шёпот	Очарование	—
Доспехи мага	Ограждение	—
Разговор с животными	Прорицание	Р
Жуткий смех Таши	Очарование	К
Обнаружение магии	Прорицание	К, Р
Опознание	Прорицание	Р, М
Очарование личности	Очарование	—
Падение пёрышком	Преобразование	—
Понимание языков	Прорицание	Р
Приказ	Очарование	—
Прыжок	Преобразование	—
Разговор с животными	Прорицание	Р
Скороход	Преобразование	—
Тензеров парящий диск	Вызов	Р
Усыпление	Очарование	К

Заклинания псионика 2 уровня

Заклинание	Школа	Спец.
Видение невидимого	Прорицание	—
Внушение	Очарование	К
Волшебные уста	Иллюзия	Р, М
Воображаемая сила	Иллюзия	К
Глухота/слепота	Преобразование	—
Дребезги	Воплощение	—
Корона безумия	Очарование	К
Невидимость	Иллюзия	К
Область истины	Очарование	—
Обнаружение мыслей	Прорицание	К
Отражения	Иллюзия	—
Поиск животных или растений	Прорицание	Р
Поиск объекта	Прорицание	К
Почтовое животное	Очарование	Р
Пронзание разума	Прорицание	К
Психическая плеть Таши (добавлено в этой UA)	Очарование	—
Раскалённый металл	Преобразование	К
Речь златоуста	Очарование	К
Стук	Преобразование	—
Тишина	Иллюзия	К, Р
Увеличение/уменьшение	Преобразование	К
Удержание личности	Очарование	К
Улучшение характеристики	Преобразование	К
Умиротворение	Очарование	К

Заклинания псионика 3 уровня

Заклинание	Школа	Спец.
Гипнотический узор	Иллюзия	К
Крепость интеллекта (добавлено в этой UA)	Ограждение	К
Необнаружимость	Ограждение	М
Образ	Иллюзия	К
Оживление мертвецов	Некромантия	—
Подсматривание	Прорицание	К, М
Полёт	Преобразование	К
Послание	Прорицание	—
Призыв сущности астрала (добавлено в этой UA)	Вызов	К, М
Проклятие	Некромантия	К
Рассеивание магии	Ограждение	—
Телекинетическое давление (добавлено в этой UA)	Преобразование	—
Ужас	Иллюзия	К
Языки	Прорицание	—

Заклинания псионика 4 уровня

Заклинание	Школа	Спец.
Воображаемый убийца	Иллюзия	К
Высшая невидимость	Иллюзия	К
Изгнание	Ограждение	К
Магический глаз	Прорицание	К
Мираж	Иллюзия	—
Очарование монстра	Очарование	—
Переносящая дверь	Вызов	—
Поиск существа	Прорицание	К
Полиморф	Преобразование	К
Призыв духа аберрации	Вызов	К, М
Принуждение	Очарование	К
Психическое копье Раулотима (добавлено в этой UA)	Очарование	—
Свобода перемещения	Ограждение	—
Смятение	Очарование	К

Заклинания псионика 5 уровня

Заклинание	Школа	Спец.
Знание легенд	Прорицание	М
Изменение памяти	Очарование	К
Круг телепортации	Вызов	М
Ментальная связь Рэри	Прорицание	Р
Наблюдение	Прорицание	К, М
Обет	Очарование	—
Оживление вещей	Преобразование	К
Подчинение личности	Очарование	К
Притворство	Иллюзия	—
Пробуждение разума	Преобразование	М
Связь с иным планом	Прорицание	Р
Синаптический разряд	Очарование	—
Сновидение	Иллюзия	—
Телекинез	Преобразование	К
Удержание чудовища	Очарование	К
Фальшивый двойник	Иллюзия	К

Заклинания псионика 6 уровня

Заклинание	Школа	Спец.
Движение почвы	Преобразование	К
Заданная иллюзия	Иллюзия	М
Истинное зрение	Прорицание	М
Множественное внушение	Очарование	—
Неудержимая пляска Отто	Очарование	К
Поиск пути	Прорицание	К, М
Разящее око	Некромантия	К
Распад	Преобразование	—
Стена клинков	Воплощение	К

Заклинания псионика 7 уровня

Заклинание	Школа	Спец.
Изменение тяготения	Преобразование	К
Проекция	Иллюзия	К, М
Силовая клетка	Воплощение	К, М
Слово силы: укрепление	Очарование	—
Таинственный мираж	Иллюзия	—
Телепортация	Вызов	—
Уход в иной план	Вызов	М
Эфирность	Вызов	—

Заклинания псионика 8 уровня

Заклинание	Школа	Спец.
Антипатия/симпатия	Очарование	—
Замешательство	Очарование	—
Лабиринт	Вызов	К
Находчивость	Очарование	—
Подчинение чудовища	Очарование	К
Слово силы: ошеломление	Очарование	—
Сокрытие разума	Ограждение	—
Телепатия	Прорицание	—

Заклинания псионика 9 уровня

Заклинание	Школа	Спец.
Жуть	Иллюзия	К
Остановка времени	Преобразование	—
Полное превращение	Преобразование	К, М
Предвидение	Прорицание	—
Проекция в астрал	Некромантия	М
Психический крик (добавлено в этой UA)	Очарование	—
Слово силы: исцеление	Очарование	—
Слово силы: смерть	Очарование	—

Подклассы псионика

Подкласс псионика — это специализация, которая предоставляет вам возможности на определённых уровнях псионика, как указано в подклассе. В этом разделе представлены подклассы: метаморф, искажатель, кинетик и телепат.

Метаморф

Формируйте жизнь и плоть силой разума

Ваша власть над псионическими силами направлена внутрь. Ваша собственная плоть становится для вас подобна глине, и вы формируете её, превращая в идеальный сосуд для своих псионических сил. Опыт в манипулировании жизненной энергией также позволяет вам изменять жизненную силу как союзников, так и врагов.

Уровень 3: Заклинания метаморфа

Когда вы достигаете уровня псионика, указанного в таблице «Заклинания метаморфа», эти заклинания считаются всегда подготовленными для вас.

Заклинания метаморфа

Уровень	Заклинания
3	Смена обличья, Лечение ран, Нанесение ран, Малое восстановление
5	Аура живучести, Ускорение
7	Полиморф, Каменная кожа
9	Заражение, Множественное лечение ран

Уровень 3: Органическое оружие

Вы можете формировать свои конечности в оружие. Каждый раз, когда вы совершаете действие атака или провоцированную атаку, вы можете преобразовать свою свободную руку в одно из следующих органических орудий: костяной клинок, мясной молот или орган метатель. Ваша конечность немедленно возвращается в прежнюю форму после того, как органическое оружие попадает по цели или промахивается.

Каждый раз, когда вы атакуете этим оружием, вы можете использовать ваш модификатор Интеллекта для бросков атаки и урона вместо Силы или Ловкости; также вы можете выбрать, чтобы оружие наносило урон психической энергией или его обычный тип урона.

Костяной клинок. Клинок из кости вырастает из вашего предплечья или вытягивается из руки. Клинок считается простым рукопашным оружием со свойством фехтовальное и наносит 1к8 колющего урона при попадании. Вы получаете преимущество при броске атаки этим клинком, если хотя бы один из ваших союзников находится в пределах 5 футов от цели и не находится в состоянии недееспособный.

Мясной молот. Ваша кисть и предплечье сливаются в затвердевшую массу плоти и кости. Молот считается простым рукопашным оружием и наносит 1к10 дробящего урона при попадании. Существо, по которому попал этот молот, получает помеху на следующий спасбросок Силы или Телосложения, который оно совершит до начала своего следующего хода.

Орган метатель. Ваша рука и предплечье превращаются в арбалет из мышц и сухожилий, стреляющий сгустками желчи. Метатель считается простым дальнобойным оружием с дистанцией 30/90 футов, и наносит 1к6 урона кислотой при попадании. Один раз в каждый ваш ход, когда вы попадаете по существу атакой из этого метателя, вы можете нанести цели дополнительно 1к6 урона кислотой.

Уровень 3: Удлинение конечностей

Бонусным действием вы можете потратить 1 псионическую кость. В течение следующей минуты вы получаете следующие эффекты:

Досягаемость. Ваша досягаемость увеличивается на 5 футов.

Скорость. Ваша скорость увеличивается на 5 футов.

Касание. Когда вы накладываете заклинание с дистанцией «касание» и временем накладывания «действие», вы можете увеличить дистанцию заклинания до 10 футов.

Уровень 6: Дополнительная атака

Вы можете атаковать 2 раза вместо одного, когда вы совершаете действие атака в свой ход.

Кроме того, вы можете наложить один из своих заговоров псионика со временем накладывания «1 действие» вместо одной из этих атак.

Уровень 6: Ускоренное лечение

Когда вы накладываете заклинание Лечение ран, вы можете потратить 2 псионические кости, чтобы изменить время накладывания на «бонусное действие».

Когда вы это делаете, вы можете бросить 1 псионическую кость и прибавить результат к общему количеству восстановленных хитов.

Уровень 10: Изменчивая форма

Когда вы применяете *Удлинение конечностей*, длительность увеличивается до 10 минут, и вы получаете 1 из следующих эффектов на ваш выбор. Эффект действует до окончания *Удлинения конечностей*.

Каменный эпидермис. Вы получаете преимущество на спасброски Телосложения для поддержания концентрации. Кроме того, выберите 1 из следующих типов урона: кислотный, дробящий, холодный, огненный, электрический, колющий, ядовитый, рубящий или звуковой. Вы получаете сопротивление выбранному типу урона.

Совершенный шаг. Пока вы не носите доспех, вы можете использовать действие рывок бонусным действием, а также получаете скорость лазания и скорость плавания, равные вашей обычной скорости.

Неестественная гибкость. Вы получаете бонус +2 к КД, а ваше тело, включая всё снаряжение, становится гибким. Вы можете передвигаться через любое пространство шириной не менее 1 дюйма, а также можете потратить 5 футов перемещения, чтобы освободиться от немагических оков или прекратить состояние схваченный.

Уровень 14: Искажающее жизнь оружие

Один раз в ход, когда вы попадаете по существу своим *Органическим оружием*, вы можете потратить одну псионическую кость и бросить её. Каждое существо по вашему выбору в пределах эманации с радиусом 10 футов, исходящей от вас, восстанавливает количество хитов, равное выпавшему числу + ваш модификатор Интеллекта. Дополнительно 1 существо на ваш выбору в этой области получает урон некротической энергией, равный выпавшему числу.

Искажатель

Изменяйте пространство силой разума

Искажатели настраивают свои псионические силы на манипуляции пространством между объектами. Способные телепортироваться по полю битвы и создавать вакуумы в пространстве, искажатели никогда не задерживаются в одном месте надолго.

Уровень 3: Заклинания искажателя

Когда вы достигаете уровня псионика, указанного в таблице «Заклинания искажателя», эти заклинания считаются всегда подготовленными для вас.

Заклинания искажателя

Уровень	Заклинания
3	Поспешное отступление, Падение пёрышком, Туманный шаг, Дребезги
5	Мерцание, Ускорение
7	Изгнание, Переносящая дверь
9	Удар стального ветра, Круг телепортации

Уровень 3: Телепортация

Вы можете накладывать заклинание Туманный шаг без траты ячейки заклинаний, и должны завершить продолжительный отдых, прежде чем сможете снова наложить это заклинание таким образом. Вы также можете восстановить возможность его наложения, потратив 1 псионическую кость (не требует действия).

Уровень 3: Искажённый толчок

Когда цель проваливает спасбросок против вашего *Телекинетического толчка*, вместо того чтобы оттолкнуть её, вы можете телепортировать цель в свободное видимое пространство в пределах 30 футов от вас, находящееся на одном горизонтальном уровне с вами.

Уровень 6: Искажение пространства

Когда вы накладываете заклинание Дребезги, вы можете потратить 1 псионическую кость, чтобы радиус сферы заклинания стал 20 футов.

Кроме того, существа, провалившие спасбросок против заклинания, притягиваются прямо к центру сферы и оказываются в свободном пространстве как можно ближе к её центру.

Уровень 6: Боевой телепорт

Сразу после того как вы накладываете заклинание Туманный шаг, вы можете частью этого бонусного действия наложить 1 из своих заговоров псионика, время накладывания которого «1 действие».

Уровень 10: Обманчивая цель

Когда видимое существо совершает по вам бросок атаки, вы можете реакцией потратить 1 псионическую кость и выбрать дружественное видимое существо в пределах 30 футов от себя, которое не имеет состояния недееспособный. Вы и выбранное существо телепортируетесь, меняясь местами. Теперь цель атаки — это выбранное существо.

Уровень 14: Массовая телепортация

Действием магия вы можете потратить 4 псионические кости и выбирать количество существ размером огромный или меньше в пределах 30 футов от себя, равное вашему модификатору Интеллекта (минимум 1). Каждое из выбранных существ телепортируется в свободное видимое пространство в пределах 150 футов от вас. Несогласное телепортироваться существо, успешно прошедшее спасбросок Мудрости против сложности спасброска ваших заклинаний, не подвергается воздействию этого умения.

Кинетик

Формируйте силу для созидания и разрушения

Кинетики управляют своими псионными способностями как податливой силой. Он превращает телекинетическую энергию в прочные барьеры и наносит удары с мощью тарана.

Уровень 3: Заклинания кинетика

Когда вы достигаете уровня псионика, указанного в таблице «Заклинания кинетика», эти заклинания считаются всегда подготовленными для вас.

Заклинания кинетика

Уровень	Заклинания
3	Облако кинжалов, Левитация, Щит, Волна грома
5	Замедление, Телекинетическое давление (добавлено в этой UA)
7	Отилюков упругий шар, Изменение формы камня
9	Телекинез, Стена силы

Уровень 3: Техники телекинетики

Когда вы применяете Телекинетический толчок, вы можете наложить один из следующих эффектов на цель:

Ускорение. Скорость цели увеличивается на 10 футов до начала вашего следующего хода.

Дезориентация. Цель не может совершать провоцированные атаки до начала своего следующего хода.

Телекинетический снаряд. Если цель проваливает спасбросок, тор она получает урон силовым полем, равный выпавшему значению на псионической кости.

Уровень 6: Искажение пространства

Пока активен ваш режим атаки, вы получаете скорость полёта 60 футов, можете парить и можете добавить ваш модификатор Интеллекта к одному броску урона заклинания псионика, когда накладываете его.

Уровень 6: Отражающее поле

Когда вы накладываете заклинание Щит в ответ на попадание по вам и это заставляет атаку промахнуться, вы можете потратить 1 псионическую кость, чтобы направить силовой ответ в нападающего. Противник совершает спасбросок Ловкости. Бросьте 2 псионические кости. При провале спасброска противник получает урон силовым полем, равный сумме бросков, а вы получаете временные хиты в том же количестве. При успешном спасброске противник получает только половину урона.

Уровень 10: Усиленное давление

Когда вы накладываете заклинание Телекинетическое давление, вы можете потратить 1 псионическую кость, чтобы изменить заклинание: независимо от того, провалит или успешно выполнит спасбросок существо, его скорость сокращается наполовину до начала вашего следующего хода.

Уровень 14: Возвышенный телекинез

Когда вы накладываете заклинание Телекинез, вы можете потратить 4 псионические кости, чтобы изменить заклинание так, чтобы оно не требовало концентрации. Если вы так поступаете, то длительность этого заклинания становится 1 минута, и вы можете нацеливаться на громадные существа и объекты.

Телепат

Проявляйте тактику в ландшафте разума

Телепаты — мастера ментальной магии. Они используют свои псионические силы во всех вопросах разума — будь то укрепление ментальной защиты союзников или скрытое проникновение в мысли других. Телепат может быть как оплотом псионической помощи, так и хитрым манипулятором.

Уровень 3: Заклинания телепата

Когда вы достигаете уровня псионика, указанного в таблице «Заклинания телепата», эти заклинания считаются всегда подготовленными для вас.

Заклинания телепата

Уровень	Заклинания
3	Порча, Приказ, Обнаружение мыслей, Пронзание разума
5	Контрзаклинание, Разговор с растениями
7	Принуждение, Смятение
9	Пробуждение разума, Изменение памяти

Уровень 3: Внедрение в разум

Когда вы накладываете заклинание Обнаружение мыслей, вы можете потратить 2 псионические кости, чтобы изменить заклинание таким образом, что оно не требовало компонентов и концентрации, а цель не узнаёт о вашем ментальном вмешательстве, если провалит спасбросок Мудрости.

Уровень 3: Телепатический хаб

Вы обладаете телепатией в пределах 10 футов. Когда вы тратите псионическую кость в рамках *Телепатической связи* для увеличения дистанции вашей телепатии, в течение действия этого эффекта вы можете одновременно устанавливать контакт с числом существ, равным 1 + результат, выпавший на псионической кости.

Уровень 6: Усиленный режим защиты

Пока ваш *Режим защиты* активен, вы добавляете 1к4 к спасброскам.

Кроме того, пока *Режим защиты* активен, вы можете распространить эффект этого умения на существ, с которыми у вас установлена телепатическая связь с помощью *Телепатической связи*.

Уровень 6: Мощь мыслей

Вы добавляете ваш модификатор Интеллекта к урону, наносимому любым заговором псионика.

Уровень 10: Телепатическая помощь

Вы обладаете телепатией в пределах 30 футов. Когда вы или видимое существо в пределах этой дистанции, проваливает проверку характеристики или промахивается атакой, вы можете реакцией потратить 1 псионическую кость, бросить её и добавить результат к броску к20, потенциально превращая провал в успех или промах в попадание. Псионическая кость тратится только в случае, если проверка или атака завершается успешно.

Уровень 14: Путаница разумов

Когда вы накладываете заклинание Смятение, вы можете потратить 5 псионические кости, чтобы изменить заклинание: радиус сферы увеличивается до 30 футов.

Кроме того, существа под действием этого заклинания бросают два к10, и вы выбираете, какой из результатов определит их поведение в их ход.

Заклинания

Если после школы заклинания в скобках указан изобретатель, то это означает, что заклинание добавляется в список заклинаний изобретателя (используйте самую последнюю версию изобретателя, опубликованную в Unearthed Arcana).

Примечания дизайнера: обновление заклинаний

Несколько заклинаний из Котла Таши со всякой всячиной возвращаются в этом документе, наряду с совершенно новыми заклинаниями. Вот основные изменения в заклинаниях, представленных в этом материале:

- **Общие обновления.** Возвращающиеся заклинания были доработаны и приведены в соответствие с изменениями в Книге игрока 2024 года.
- **Новые заклинания.** Новые заклинания (Призыв сущности астрала и Телекинетическое давление) расширяют списки заклинаний различных классов. Псионик также получает уникальный заговор: Ментальный бросок.
- **Психическое копье Раулотима.** Заклинание теперь содержит больше указаний по использованию имени существа для его нацеливания.
- **Психическая плеть Таши.** Заклинание теперь ограничивает только способность цели совершать провоцированные атаки при провале спасброска.

Крепость разума [Intellect Fortress]

3 уровень, ограждение
(Изобретатель, бард, волшебник, колдун, чародей, псионик)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 30 футов

Компоненты: Вербальный

Длительность: Концентрация, до 1 часа

На время действия одно согласное видимое существо в пределах дистанции, получает сопротивление урону психической энергией, а также преимущество на спасброски Интеллекта, Мудрости и Харизмы.

Накладывание более высокой ячейкой. Вы можете выбрать в качестве цели одно дополнительное существо за каждый уровень ячейки выше 3.

Психический крик [Psychic scream]

9 уровень, очарование
(Бард, колдун, чародей, псионик)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 90 футов

Компоненты: Соматический

Длительность: Мгновенная

Вы высвобождаете силу своего разума, чтобы нанести удар по интеллекту до 10 видимых существ на ваш выбор в пределах дистанции. Существа с показателем Интеллекта 2 или ниже не подвергаются эффекту.

Каждая цель должна совершить спасбросок Интеллекта. При провале цель получает 14к6 урона психической энергией и становится ошеломлённой. При успешном спасброске цель получает только половину урона.

Если в результате этого урона хиты цели опускаются до 0, то её голова взрывается, если она у неё есть.

В конце каждого своего хода ошеломлённая цель повторяет спасбросок, прекращая состояние при успехе.

Психическое копье Раулотима [Raulothim's Psychic Lance]

4 уровень, очарование
(Бард, волшебник, колдун, чародей, псионик)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 120 футов

Компоненты: Вербальный

Длительность: Мгновенная

Вы выпускаете мерцающее копьё психической энергии из своего лба в видимое существо в пределах дистанции. Либо вы можете произнести имя существа (псевдоним, титул или прозвище не сработают). Если названная цель находится в пределах дистанции, то она становится целью заклинания, даже если вы её не видите. Если названная цель вне диапазона или имя некорректно, то копьё рассеивается без эффекта.

Цель должна совершить спасбросок Интеллекта. При провале цель получает 7к6 урона психической энергией и становится недееспособной до начала вашего следующего хода. При успешном спасброске цель получает половину урона.

Накладывание более высокой ячейкой. Урон увеличивается на 1к6 за каждый уровень ячейки выше 4.

Призыв сущности астрала [Summon Astral Entity]

3 уровень, вызов
(Волшебник, колдун, чародей, псионик)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 90 футов

Компоненты: Вербальный, соматический, материальный (драгоценный камень или кристалл стоимостью не менее 300 зм)

Длительность: Концентрация, до 1 часа

Вы взываете к духу псионики. Он проявляется в свободном пространстве, которое вы видите в пределах дистанции, и использует статблок Дух псионики. Когда вы накладываете это заклинание, выберите кристаллическую, эктоплазменную или призрачную сущность. Существо выглядит как астральная сущность выбранного типа, что определяет некоторые параметры его статблока. Существо исчезает, когда его хиты опускаются до 0 или когда заклинание заканчивается.

Существо является союзником вам и вашим союзникам. В бою оно использует ту же инициативу, что и вы, но действует сразу после вас. Оно подчиняется вашим устным приказам (действие не требуется). Если вы не даёте приказов, то оно использует действие уклонение и перемещается, чтобы избегать опасности.

Накладывание более высокой ячейкой. Используйте уровень ячейки в качестве уровня заклинания в статблоке.

Дух псионики [Psionic Spirit]

Средняя аберрация, нейтральная

КД 11 + уровень заклинания + 2 (только кристалльная сущность)

Хиты 40 + 10 за уровень заклинания выше 3

Скорость 30 фт., полёт 30 фт. (только призрачная сущность)

		Мод	Спас			Мод	Спас			Мод	Спас
Сил	16	+3	+3	**Лов**	12	+1	+1	**Вын**	11	+0	+0
Инт	16	+3	+3	**Мдр**	12	+1	+1	**Хар**	10	+0	+0

Иммунитет психическая энергия

Чувства тёмное зрение 60 фт., ПВ 11

Языки грубинная речь, телепатия 60 фт.

ПО — (Опыт 0; БМ равен вашему БМ)

Особенности

Бестелесное перемещение (только эктоплазменная и призрачная сущности). Дух может перемещаться сквозь существ и объекты, как если бы они были труднопроходимой местностью. Если дух заканчивает свой ход в таком пространстве, то он перемещается в ближайшее свободное пространство и получает 1к10 урона силовым полем за каждые 5 фт. пути.

Действия

Мультиатака. Дух совершает количество атак, равное половине уровня заклинания (с округлением вниз).

Удар кристалла (только кристалльная сущность). *Рукопашная атака:* бонус равен вашему модификатору атаки заклинанием, досягаемость 5 фт. *Попадание:* 1к10 + 3 + уровень заклинания колющего урона.

Всплеск эктоплазмы (только эктоплазменная сущность). *Дальнобойная атака:* бонус равен вашему модификатору атаки заклинанием, дистанция 30 фт. *Попадание:* 1к6 + 3 + уровень заклинания урона психической энергией. *Попадание или промах:* у каждого существа в 5-футовой эманации, исходящей из цели и включающий её, скорость уменьшается на 5 фт. до конца следующего хода духа.

Эфемерный луч (только призрачная сущность). *Дальнобойная атака:* бонус равен вашему модификатору атаки заклинанием, дистанция 120 фт. *Попадание:* 1к8 + 3 + уровень заклинания урона психической энергией.

Реакции

Рой осколков (только кристаллическая сущность). *Триггер:* по духу попадает рукопашная атака. *Действие:* дух уменьшает получаемый урон от атаки вдвое (округляя вниз). Затем дух может телепортироваться в свободное видимое пространство в пределах 30 фт.

Психическая плеть Таши [Tasha's Mind Whip]

2 уровень, очарование
(Волшебник, чародей, псионик)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 90 футов

Компоненты: Вербальный

Длительность: Мгновенная

Вы ментально хлещете одно видимое существо в пределах дистанции. Цель должна совершить спасбросок Интеллекта. При провале цель получает 3к6 урона психической энергией и не может совершать провоцированные атаки до конца своего следующего хода. Более того, в свой следующий ход она может совершить либо действие, либо бонусное действие, но не оба. При успешном спасброске цель получает только половину урона.

Накладывание более высокой ячейкой. За каждую ячейку выше 2 уровня вы можете выбрать дополнительное существо в качестве цели.

Телекинетическое давление [Telekinetic crush]

3 уровень, преобразование
(Колдун, чародей, псионик)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 120 футов

Компоненты: Вербальный

Длительность: Мгновенная

Вы создаёте поле сокрушающей телекинетической силы в пределах 30-футового куба в зоне действия. Каждое существо в области должно совершить спасбросок Силы. При провале цель получает 5к6 урона силовым полем и получает состояние лежащий ничком. При успехе цель получает половину урона.

Накладывание более высокой ячейкой. Урон увеличивается на 1к6 за каждый уровень ячейки выше 3.

Ментальный бросок [Telekinetic fling]

Заговор, воплощение
(Псионик)

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 60 футов

Компоненты: Вербальный, материальный (стрела, болт, пуля или игла стоимостью не менее 1 мм)

Длительность: Мгновенная

Вы демонстрируете боеприпас, используемый для наложения этого заклинания, и запускаете его в существо в пределах дистанции, используя псионическую энергию. Совершите дальнобойную атаку заклинанием по цели. При попадании цель получает 1к10 урона силовым полем, а боеприпас уничтожается.

Улучшение заговора. Урон увеличивается до 2к10 на 5 уровне, до 3к10 на 11 уровне и до 4к10 на 17 уровне.

Черты

В этом разделе представлено 10 новых черт.

Черты дикого таланта

Эти черты относятся к катагории дикий талант.

Атмокинез [Atmokinesis]

Черта дикого таланта
(Требование: нельзя иметь другую черту дикого таланта)

Вы получаете следующие эффекты:

Электрический разряд. Один раз за ход, когда вы накладываете заклинание или попадаете по цели броском атаки и наносите дробящий, колющий, рубящий или урон психической энергией, вы можете изменить тип урона на урон электричеством.

Псионический талант. Вы знаете заговор Электрошок. Кроме того, у вас всегда подготовлено заклинание Туманное облако. Вы можете 1 раз наложить его без траты ячейки заклинаний, и восстанавливаете эту возможность после завершения продолжительного отдыха. Также вы можете накладывать это заклинание, используя любые доступные вам ячейки соответствующего уровня. При накладывании этих заклинаний они не требуют вербальных или материальных компонентов, а в качестве вашей характеристики заклинателя для них используется Интеллект, Мудрость или Харизма (выберите при выборе этой черты).

Когда вы достигаете 3 уровня, у вас также всегда подготовлено заклинание Порыв ветра и вы можете накладывать его таким же образом.

Биокинез [Biokinesis]

Черта дикого таланта
(Требование: нельзя иметь другую черту дикого таланта)

Вы получаете следующие эффекты:

Управление жизненной энергией. Когда наложенное вами заклинание восстанавливает хиты существу, вы можете бросить 1к4 и прибавить результат к общему количеству восстановленных хитов. Вы можете применять этот эффект количество раз, равное вашему бонусу мастерства, и восстанавливаете все потраченные применения после продолжительного отдыха.

Псионический талант. Вы знаете заговор Уход за умирающим. Кроме того, у вас всегда подготовлено заклинание Лечащее слово. Вы можете 1 раз наложить его без траты ячейки заклинаний, и восстанавливаете эту возможность после завершения продолжительного отдыха. Также вы можете накладывать это заклинание, используя любые доступные вам ячейки соответствующего уровня. При накладывании этих заклинаний они не требуют вербальных или материальных компонентов, а в качестве вашей характеристики заклинателя для них используется Интеллект, Мудрость или Харизма (выберите при выборе этой черты).

Когда вы достигаете 3 уровня, у вас также всегда подготовлено заклинание Арканная регенерация и вы можете накладывать его таким же образом.

Ясновидение [Clairsenrience]

Черта дикого таланта
(Требование: нельзя иметь другую черту дикого таланта)

Вы получаете следующие эффекты:

Незначительное предвидение. Когда вы совершаете действие поиск, вы можете дать себе преимущество на любую проверку характеристики, совершаемую в рамках этого действия. Вы можете применять это умение количество раз, равное вашему бонусу мастерства, и восстанавливаете все потраченные применения после продолжительного отдыха.

Псионический талант. Вы знаете заговор Наставление. Кроме того, у вас всегда подготовлено заклинание Обнаружение добра и зла. Вы можете 1 раз наложить его без траты ячейки заклинаний, и восстанавливаете эту возможность после завершения продолжительного отдыха. Также вы можете накладывать это заклинание, используя любые доступные вам ячейки соответствующего уровня. При накладывании этих заклинаний они не требуют вербальных или материальных компонентов, а в качестве вашей характеристики заклинателя для них используется Интеллект, Мудрость или Харизма (выберите при выборе этой черты).

Когда вы достигаете 3 уровня, у вас также всегда подготовлено заклинание Видение невидимого и вы можете накладывать его таким же образом.

Криокинез [Cryokinesis]

Черта дикого таланта
(Требование: нельзя иметь другую черту дикого таланта)

Вы получаете следующие эффекты:

Управление льдом. Один раз в ход, когда вы накладываете заклинание или попадаете по цели атакой и наносите дробящий, колющий, рубящий или урон психической энергией, вы можете изменить тип урона на урон холодом.

Псионический талант. Вы знаете заговор Луч холода. Кроме того, у вас всегда подготовлено заклинания Ледяной кинжал и Доспех Агатиса. Вы можете 1 раз наложить каждое из этих заклинаний без траты ячейки, и восстанавливаете эту возможность после завершения продолжительного отдыха. Также вы можете накладывать это заклинание, используя любые доступные вам ячейки соответствующего уровня. При накладывании этих заклинаний они не требуют вербальных или материальных компонентов, а в качестве вашей характеристики заклинателя для них используется Интеллект, Мудрость или Харизма (выберите при выборе этой черты).

Эмпат [Empath]

Черта дикого таланта
(Требование: нельзя иметь другую черту дикого таланта)

Вы получаете следующие эффекты:

Эмоциональное чутьё. Когда вы совершаете действие влияние, вы можете дать себе преимущество на любую проверку характеристики, совершаемую в рамках этого действия. Вы можете применять это умение количество раз, равное вашему бонусу мастерства, и восстанавливаете все потраченные применения после продолжительного отдыха.

Псионический талант. У вас всегда подготовлено заклинание Очарование личности. Вы можете 1 раз наложить его без траты ячейки заклинаний, и восстанавливаете эту возможность после завершения продолжительного отдыха. Также вы можете накладывать это заклинание, используя любые доступные вам ячейки соответствующего уровня. При наложении этого заклинания оно не требует вербальных или материальных компонентов, а в качестве вашей характеристики заклинателя для него используется Интеллект, Мудрость или Харизма (выберите при выборе этой черты).

Когда вы достигаете 3 уровня, у вас также всегда подготовлено заклинание Умиротворение и вы можете накладывать его таким же образом.

Изменяющий плоть [Flesh Morpher]

Черта дикого таланта
(Требование: нельзя иметь другую черту дикого таланта)

Вы получаете следующие эффекты:

Гибкая плоть. Когда вы совершаете проверку Ловкости (Акробатика или Ловкость рук), вы можете добавить бонус, равный вашему модификатору Интеллекта (минимум +1).

Вы можете применять этот эффект количество раз, равное вашему бонусу мастерства, и восстанавливаете все потраченные применения после завершения продолжительного отдыха.

Псионический талант. У вас всегда подготовлено заклинание Скороход. Вы можете 1 раз наложить его без траты ячейки заклинаний, и восстанавливаете эту возможность после завершения продолжительного отдыха. Также вы можете накладывать это заклинание, используя любые доступные вам ячейки соответствующего уровня. При наложении этого заклинания оно не требует вербальных или материальных компонентов, а в качестве вашей характеристики заклинателя для него используется Интеллект, Мудрость или Харизма (выберите при выборе этой черты).

Когда вы достигаете 3 уровня, у вас также всегда подготовлено заклинание Смена обличья и вы можете накладывать его таким же образом.

Шёпот разума [Mind Whisperer]

Черта дикого таланта
(Требование: нельзя иметь другую черту дикого таланта)

Вы получаете следующие эффекты:

Ограниченная телепатия. Действием магия выберите 1 видимое существо в пределах 120 футов. Вы устанавливаете телепатическую связь с этим существом. В течение 1 часа вы и выбранное существо можете телепатически общаться друг с другом, находясь в пределах 120 футов друг от друга. Для понимания необходимо мысленно использовать известный для собеседника язык.

После применения этого умения вы не можете применять его снова, пока не завершите короткий или продолжительный отдых.

Псионический талант. Вы знаете заговор Расщепление разума. Кроме того, у вас всегда подготовлено заклинание Диссонирующий шёпот. Вы можете 1 раз наложить его без траты ячейки заклинаний, и восстанавливаете эту возможность после завершения продолжительного отдыха. Также вы можете накладывать это заклинание, используя любые доступные вам ячейки соответствующего уровня. При накладывании этих заклинаний они не требуют вербальных или материальных компонентов, а в качестве вашей характеристики заклинателя для них используется Интеллект, Мудрость или Харизма (выберите при выборе этой черты).

Пси-обманщик [Psi Trickster]

Черта дикого таланта
(Требование: нельзя иметь другую черту дикого таланта)

Вы получаете следующие эффекты:

Хитрый ум. Когда вы совершаете проверку Харизмы (Обман или Убеждение), вы можете добавить бонус, равный вашему модификатору Интеллекта (минимум +1).

Вы можете применять этот эффект количество раз, равное вашему бонусу мастерства, и восстанавливаете все потраченные применения после завершения продолжительного отдыха.

Псионический талант. Вы знаете заговор Малая иллюзия. Кроме того, у вас всегда подготовлено заклинание Маскировка. Вы можете 1 раз наложить его без траты ячейки заклинаний, и восстанавливаете эту возможность после завершения продолжительного отдыха. Также вы можете накладывать это заклинание, используя любые доступные вам ячейки соответствующего уровня. При накладывании этих заклинаний они не требуют вербальных или материальных компонентов, а в качестве вашей характеристики заклинателя для них используется Интеллект, Мудрость или Харизма (выберите при выборе этой черты).

Психокинетик [Psykineticist]

Черта дикого таланта
(Требование: нельзя иметь другую черту дикого таланта)

Вы получаете следующие эффекты:

Пси-ускорение. Когда вы совершаете действие рывок, вы можете увеличить свою скорость на 10 футов до начала вашего следующего хода.

Вы можете применять это умение количество раз, равное вашему бонусу мастерства, и восстанавливаете все потраченные применения после завершения продолжительного отдыха.

Псионический талант. Вы знаете заговор Ментальный бросок (добавлен в этом UA). Кроме того, у вас всегда подготовлено заклинание Волна грома. Вы можете 1 раз наложить его без траты ячейки заклинаний, и восстанавливаете эту возможность после завершения продолжительного отдыха. Также вы можете накладывать это заклинание, используя любые доступные вам ячейки соответствующего уровня. При накладывании этих заклинаний они не требуют вербальных или материальных компонентов, а в качестве вашей характеристики заклинателя для них используется Интеллект, Мудрость или Харизма (выберите при выборе этой черты).

Пирокинез [Pyrokinesis]

Черта дикого таланта
(Требование: нельзя иметь другую черту дикого таланта)

Вы получаете следующие эффекты:

Поджигатель. Один раз в ход, когда вы накладываете заклинание или попадаете по цели атакой и наносите дробящий, колющий, рубящий или урон психической энергией, вы можете изменить тип урона на урон огнём.

Псионический талант. Вы знаете заговор Сотворение пламени. Кроме того, у вас всегда подготовлено заклинание Огненные ладони. Вы можете 1 раз наложить его без траты ячейки заклинаний, и восстанавливаете эту возможность после завершения продолжительного отдыха. Также вы можете накладывать это заклинание, используя любые доступные вам ячейки соответствующего уровня. При накладывании этих заклинаний они не требуют вербальных или материальных компонентов, а в качестве вашей характеристики заклинателя для них используется Интеллект, Мудрость или Харизма (выберите при выборе этой черты).

Когда вы достигаете 3 уровня, у вас также всегда подготовлено заклинание Палящий луч и вы можете накладывать его таким же образом.